



P21976.P10

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

#7

Applicant : Kazutoyo MAEHIRO

Appln No. : 10/084,332

Group Art Unit: 2681

Filed : February 28, 2002

For : TELECONFERENCING METHOD AND SYSTEM

**SUPPLEMENTAL CLAIM OF PRIORITY
SUBMITTING CERTIFIED COPY**

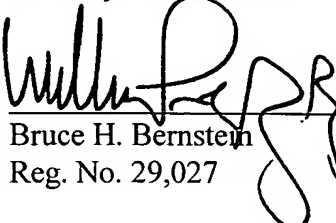
Commissioner of Patents and Trademarks
Washington, D.C. 20231

RECEIVED
JUN 27 2002
Technology Center 2600

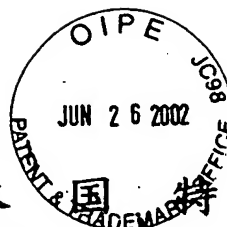
Sir:

Further to the Claim of Priority filed February 28, 2002 and as required by 37 C.F.R. 1.55,
Applicant hereby submits a certified copy of the application upon which the right of priority is
granted pursuant to 35 U.S.C. §119, i.e., of Japanese Application No.2001-057492, filed March 1,
2001.

Respectfully submitted,
Kazutoyo MAEHIRO


Bruce H. Bernstein
Reg. No. 29,027

June 26, 2002
GREENBLUM & BERNSTEIN, P.L.C.
1941 Roland Clarke Place
Reston, VA 20191
(703) 716-1191



日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

#5

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出 願 年 月 日

Date of Application:

2001年 3月 1日

出 願 番 号

Application Number:

特願2001-057492

[ST.10/C]:

[JP2001-057492]

出 願 人

Applicant(s):

株式会社スクウェア

RECEIVED

JUN 27 2002

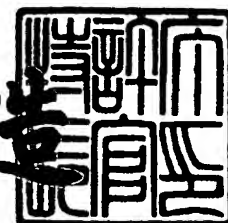
Technology Center 2600

CERTIFIED COPY OF
PRIORITY DOCUMENT

2002年 5月27日

特 許 庁 長 官
Commissioner,
Japan Patent Office

及 川 耕 造



出証番号 出証特2002-3039001

【書類名】 特許願

【整理番号】 00P00044

【提出日】 平成13年 3月 1日

【あて先】 特許庁長官 殿

【国際特許分類】 A63F 9/24

【発明の名称】 電子会議方法およびそのシステム

【請求項の数】 15

【発明者】

 【住所又は居所】 東京都目黒区下目黒1丁目8番1号 株式会社スクウェア
 ア内

 【氏名】 前廣 和豊

【特許出願人】

 【識別番号】 391049002

 【氏名又は名称】 株式会社スクウェア

【代理人】

 【識別番号】 100077481

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 谷 義一

【選任した代理人】

 【識別番号】 100088915

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 阿部 和夫

【選任した代理人】

 【識別番号】 100106998

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 橋本 傳一

【手数料の表示】

 【予納台帳番号】 013424

 【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 0013246

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 電子会議方法およびそのシステム

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 サーバのデータベース上に設定された領域を利用して電子会議を行う電子会議方法において、

送付元の端末は、秘話通信であるか否かを示すフラグと、メッセージの送付先を識別する情報とを含むヘッダを、前記メッセージに付与して前記サーバに送信し、

前記サーバは、前記フラグが付与された前記メッセージを、前記送付先を識別する情報に基づいて、前記送付先の端末に転送し、

前記送付先の端末は、前記サーバから転送された前記フラグが付与された前記メッセージを、秘話通信である旨の情報とともに表示することを特徴とする電子会議方法。

【請求項 2】 サーバが電子会議における秘話通信サービスを提供するためのメッセージ制御方法において、

秘話通信であるか否かを示すフラグと、送付先を識別する情報とを含むヘッダが付与されたメッセージを、送付元の端末から受信する受信ステップと、

該受信ステップで受信された前記フラグが付与された前記メッセージを、前記送付先を識別する情報に基づいて、前記送付先の端末に転送する転送ステップとを備えることを特徴とするメッセージ制御方法。

【請求項 3】 サーバのデータベース上に設定された領域を利用して電子会議を行う端末で秘話通信を行うためのメッセージ制御方法において、

送付元の端末は、秘話通信であるか否かを示すフラグと、メッセージの送付先を識別する情報とを含むヘッダを、前記メッセージに付与して前記サーバに送信し、

前記送付先の端末は、前記サーバから受信した前記フラグが付与された前記メッセージを、秘話通信である旨の情報とともに表示することを特徴とするメッセージ制御方法。

【請求項 4】 前記送付元の端末は、秘話通信であるか否かの秘話指定と、

秘話通信におけるメッセージの送付先の送付先指定とを受け付け、前記秘話指定と前記送付先指定との内容に基づいて、前記ヘッダを生成することを特徴とする請求項 1 または 3 に記載のメッセージ制御方法。

【請求項 5】 前記送付先の端末は、前記フラグが付与された前記メッセージを、秘話通信である旨の情報とともに、秘話通信でないメッセージと同じ表示領域に表示することを特徴とする請求項 1 または 3 に記載のメッセージ制御方法。

【請求項 6】 サーバのデータベース上に設定された領域を利用して電子会議を行う電子会議システムにおいて、

送付元の端末は、秘話通信であるか否かを示すフラグと、メッセージの送付先を識別する情報とを含むヘッダを、前記メッセージに付与して前記サーバに送信する手段を有し、

前記サーバは、前記フラグが付与された前記メッセージを、前記送付先を識別する情報に基づいて、前記送付先の端末に転送する手段を有し、

前記送付先の端末は、前記サーバから転送された前記フラグが付与された前記メッセージを、秘話通信である旨の情報とともに表示する手段を有することを特徴とする電子会議システム。

【請求項 7】 電子会議における秘話通信サービスを提供するためのサーバにおいて、

秘話通信であるか否かを示すフラグと、送付先を識別する情報とを含むヘッダが付与されたメッセージを、送付元の端末から受信する受信手段と、

該受信手段で受信された前記フラグが付与された前記メッセージを、前記送付先を識別する情報に基づいて、前記送付先の端末に転送する転送手段と

を備えたことを特徴とするサーバ。

【請求項 8】 サーバのデータベース上に設定された領域を利用する電子会議で秘話通信を行うための端末において、

送付元の端末は、秘話通信であるか否かを示すフラグと、メッセージの送付先を識別する情報とを含むヘッダを、前記メッセージに付与して前記サーバに送信する手段を有し、

前記送付先の端末は、前記サーバから受信した前記フラグが付与された前記メッセージを、秘話通信である旨の情報とともに表示する手段を有することを特徴とする端末。

【請求項 9】 電子会議における秘話通信サービスを提供するためのサーバを制御するプログラムを記録した記録媒体であって、

秘話通信であるか否かを示すフラグと、送付先を識別する情報とを含むヘッダが付与されたメッセージを、送付元の端末から受信する受信ステップと、

該受信ステップで受信された前記フラグが付与された前記メッセージを、前記送付先を識別する情報に基づいて、前記送付先の端末に転送する転送ステップとをコンピュータに実行させるためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項 10】 サーバのデータベース上に設定された領域を利用する電子会議で秘話通信を行うための端末を制御するプログラムを記録した記録媒体であって、

秘話通信であるか否かを示すフラグと、メッセージの送付先を識別する情報とを含むヘッダを、前記メッセージに付与して前記サーバに送信する送信ステップと、

前記サーバから受信した前記フラグが付与された前記メッセージを、秘話通信である旨の情報とともに表示する表示ステップと

をコンピュータに実行させるためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項 11】 前記送信ステップは、秘話通信であるか否かの秘話指定と、秘話通信におけるメッセージの送付先の送付先指定とを受け付け、前記秘話指定と前記送付先指定との内容に基づいて、前記ヘッダを生成することを特徴とする請求項 10 に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項 12】 前記表示ステップは、前記フラグが付与された前記メッセージを、秘話通信である旨の情報とともに、秘話通信でないメッセージと同じ表示領域に表示することを特徴とする請求項 10 に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項 1 3】 電子会議における秘話通信サービスを提供するためのサーバを制御するプログラムであって、

秘話通信であるか否かを示すフラグと、送付先を識別する情報とを含むヘッダが付与されたメッセージを、送付元の端末から受信する受信ステップと、

該受信ステップで受信された前記フラグが付与された前記メッセージを、前記送付先を識別する情報に基づいて、前記送付先の端末に転送する転送ステップとをコンピュータに実行させるためのプログラム。

【請求項 1 4】 サーバのデータベース上に設定された領域を利用する電子会議で秘話通信を行うための端末を制御するプログラムであって、

秘話通信であるか否かを示すフラグと、メッセージの送付先を識別する情報とを含むヘッダを、前記メッセージに付与して前記サーバに送信する送信ステップと、

前記サーバから受信した前記フラグが付与された前記メッセージを、秘話通信である旨の情報とともに表示する表示ステップと

をコンピュータに実行させるためのプログラム。

【請求項 1 5】 サーバと複数の端末とを有し、前記サーバは、1の端末から送信されたメッセージを他の端末に転送し、各々の前記他の端末は、転送された前記メッセージを受信するごとに、メッセージ表示画面をスクロールさせて累積的に表示させることにより電子会議を行う電子会議方法において、

送付元の端末は、前記メッセージと、秘話通信であるか否かの秘話指定と、秘話通信におけるメッセージの送付先の送付先指定とを受け付け、前記秘話指定がある場合には秘話メッセージを、前記秘話指定がない場合には通常メッセージを生成して送信し、

前記サーバは、前記通常メッセージであれば、前記電子会議に参加している全ての端末に前記通常メッセージを転送し、前記秘話メッセージであれば、前記送付先の端末に前記秘話メッセージを転送し、

前記端末は、前記通常メッセージであれば、前記メッセージ表示画面の表示領域に表示し、前記秘話メッセージであれば、秘話通信である旨の情報とともに、前記表示領域に表示することを特徴とする電子会議方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、電子会議方法およびそのシステムに関し、より詳細には、電子会議に参加する任意の参加者の間で秘話通信を可能とした電子会議方法およびそのシステムに関する。

【0002】

【従来の技術】

ビデオゲーム機がインターネット接続機能を搭載することにより、ISP (Internet Service Provider) のサーバを介して、様々なサービスを受けることが可能となる。例えば、ゲーム・ソフトウェアの配信やネットワークを介した対戦型ゲームなどの新しいサービスである。一方、従来インターネット上で提供されていた、電子メールや電子会議室（以下、チャットという。）などのサービスと、ゲームに関するサービスとを組み合わせることにより、さらに新たなサービスを提供することができる。

【0003】

対戦型ゲームにおいては、ネットワークを介してゲームを行うユーザが、敵対する者であったり、仲間として行動を共にする者であったりする。ゲームを通じて知り合ったユーザ同士が、コミュニケーションを図る手段を有していれば、ゲームに関する情報の交換を行うことができ、ゲームの遊技性が向上することが知られている。また、1対1の対戦型ゲームのみならず、多数の参加者が同時にゲームに参加することができるようになると、チャットによる情報交換が有効である。チャットは、開設者または参加者がチャットルームにメッセージを送信すると、サーバが他の開設者または参加者へこのメッセージを同報することによって行われる。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、従来のチャットサービスは、参加者全員にチャットメッセージを同報するのみで、チャット中に特定の参加者にのみチャットメッセージを送る

ことはできなかった。特定の参加者にのみメッセージを送るには、別途電子メールなどのアプリケーションを利用しなければならないという問題があった。

【 0 0 0 5 】

本発明は、このような問題に鑑みてなされたもので、その目的とするところは、電子会議中に簡単な手続きにより、電子会議に参加する任意の参加者の間で秘話通信を可能とした電子会議方法およびそのシステムを提供することにある。

【 0 0 0 6 】

【課題を解決するための手段】

本発明は、このような目的を達成するために、請求項 1 に記載の発明は、サーバのデータベース上に設定された領域を利用して電子会議を行う電子会議方法において、送付元の端末は、秘話通信であるか否かを示すフラグと、メッセージの送付先を識別する情報とを含むヘッダを、前記メッセージに付与して前記サーバに送信し、前記サーバは、前記フラグが付与された前記メッセージを、前記送付先を識別する情報に基づいて、前記送付先の端末に転送し、前記送付先の端末は、前記サーバから転送された前記フラグが付与された前記メッセージを、秘話通信である旨の情報とともに表示することを特徴とする。

【 0 0 0 7 】

請求項 2 に記載の発明は、サーバが電子会議における秘話通信サービスを提供するためのメッセージ制御方法において、秘話通信であるか否かを示すフラグと、送付先を識別する情報とを含むヘッダが付与されたメッセージを、送付元の端末から受信する受信ステップと、該受信ステップで受信された前記フラグが付与された前記メッセージを、前記送付先を識別する情報に基づいて、前記送付先の端末に転送する転送ステップとを備えることを特徴とする。

【 0 0 0 8 】

請求項 3 に記載の発明は、サーバのデータベース上に設定された領域を利用して電子会議を行う端末で秘話通信を行うためのメッセージ制御方法において、送付元の端末は、秘話通信であるか否かを示すフラグと、メッセージの送付先を識別する情報とを含むヘッダを、前記メッセージに付与して前記サーバに送信し、前記送付先の端末は、前記サーバから受信した前記フラグが付与された前記メッ

ページを、秘話通信である旨の情報とともに表示することを特徴とする。

【 0 0 0 9 】

請求項 4 に記載の発明は、請求項 1 または 3 に記載の前記送付元の端末は、秘話通信であるか否かの秘話指定と、秘話通信におけるメッセージの送付先の送付先指定とを受け付け、前記秘話指定と前記送付先指定との内容に基づいて、前記ヘッダを生成することを特徴とする。

【 0 0 1 0 】

請求項 5 に記載の発明は、請求項 1 または 3 に記載の前記送付先の端末は、前記フラグが付与された前記メッセージを、秘話通信である旨の情報とともに、秘話通信でないメッセージと同じ表示領域に表示することを特徴とする。

【 0 0 1 1 】

請求項 6 に記載の発明は、サーバのデータベース上に設定された領域を利用して電子会議を行う電子会議システムにおいて、送付元の端末は、秘話通信であるか否かを示すフラグと、メッセージの送付先を識別する情報とを含むヘッダを、前記メッセージに付与して前記サーバに送信する手段を有し、前記サーバは、前記フラグが付与された前記メッセージを、前記送付先を識別する情報に基づいて、前記送付先の端末に転送する手段を有し、前記送付先の端末は、前記サーバから転送された前記フラグが付与された前記メッセージを、秘話通信である旨の情報とともに表示する手段を有することを特徴とする。

【 0 0 1 2 】

請求項 7 に記載の発明は、電子会議における秘話通信サービスを提供するためのサーバにおいて、秘話通信であるか否かを示すフラグと、送付先を識別する情報とを含むヘッダが付与されたメッセージを、送付元の端末から受信する受信手段と、該受信手段で受信された前記フラグが付与された前記メッセージを、前記送付先を識別する情報に基づいて、前記送付先の端末に転送する転送手段とを備えたことを特徴とする。

【 0 0 1 3 】

請求項 8 に記載の発明は、サーバのデータベース上に設定された領域を利用する電子会議で秘話通信を行うための端末において、送付元の端末は、秘話通信で

あるか否かを示すフラグと、メッセージの送付先を識別する情報とを含むヘッダを、前記メッセージに付与して前記サーバに送信する手段を有し、前記送付先の端末は、前記サーバから受信した前記フラグが付与された前記メッセージを、秘話通信である旨の情報とともに表示する手段を有することを特徴とする。

【 0 0 1 4 】

請求項 9 に記載の発明は、電子会議における秘話通信サービスを提供するためのサーバを制御するプログラムを記録した記録媒体であって、秘話通信であるか否かを示すフラグと、送付先を識別する情報とを含むヘッダが付与されたメッセージを、送付元の端末から受信する受信ステップと、該受信ステップで受信された前記フラグが付与された前記メッセージを、前記送付先を識別する情報に基づいて、前記送付先の端末に転送する転送ステップとをコンピュータに実行させるためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体であることを特徴とする。

【 0 0 1 5 】

請求項 1 0 に記載の発明は、サーバのデータベース上に設定された領域を利用する電子会議で秘話通信を行うための端末を制御するプログラムを記録した記録媒体であって、秘話通信であるか否かを示すフラグと、メッセージの送付先を識別する情報とを含むヘッダを、前記メッセージに付与して前記サーバに送信する送信ステップと、前記サーバから受信した前記フラグが付与された前記メッセージを、秘話通信である旨の情報とともに表示する表示ステップとをコンピュータに実行させるためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体であることを特徴とする。

【 0 0 1 6 】

請求項 1 1 に記載の発明は、請求項 1 0 に記載の前記送信ステップは、秘話通信であるか否かの秘話指定と、秘話通信におけるメッセージの送付先の送付先指定とを受け付け、前記秘話指定と前記送付先指定との内容に基づいて、前記ヘッダを生成することを特徴とする。

【 0 0 1 7 】

請求項 1 2 に記載の発明は、請求項 1 0 に記載の前記表示ステップは、前記フ

ラグが付与された前記メッセージを、秘話通信である旨の情報とともに、秘話通信でないメッセージと同じ表示領域に表示することを特徴とする。

【 0 0 1 8 】

請求項 1 3 に記載の発明は、電子会議における秘話通信サービスを提供するためのサーバを制御するプログラムであって、秘話通信であるか否かを示すフラグと、送付先を識別する情報とを含むヘッダが付与されたメッセージを、送付元の端末から受信する受信ステップと、該受信ステップで受信された前記フラグが付与された前記メッセージを、前記送付先を識別する情報に基づいて、前記送付先の端末に転送する転送ステップとをコンピュータに実行させるためのプログラムであることを特徴とする。

【 0 0 1 9 】

請求項 1 4 に記載の発明は、サーバのデータベース上に設定された領域を利用する電子会議で秘話通信を行うための端末を制御するプログラムであって、秘話通信であるか否かを示すフラグと、メッセージの送付先を識別する情報とを含むヘッダを、前記メッセージに付与して前記サーバに送信するステップと、前記サーバから受信した前記フラグが付与された前記メッセージを、秘話通信である旨の情報とともに表示するステップとをコンピュータに実行させるためのプログラムであることを特徴とする。

【 0 0 2 0 】

請求項 1 5 に記載の発明は、サーバと複数の端末とを有し、前記サーバは、1 の端末から送信されたメッセージを他の端末に転送し、各々の前記他の端末は、転送された前記メッセージを受信するごとに、メッセージ表示画面をスクロールさせて累積的に表示させることにより電子会議を行う電子会議方法において、送付元の端末は、前記メッセージと、秘話通信であるか否かの秘話指定と、秘話通信におけるメッセージの送付先の送付先指定とを受け付け、前記秘話指定がある場合には秘話メッセージを、前記秘話指定がない場合には通常メッセージを生成して送信し、前記サーバは、前記通常メッセージであれば、前記電子会議に参加している全ての端末に前記通常メッセージを転送し、前記秘話メッセージであれば、前記送付先の端末に前記秘話メッセージを転送し、前記端末は、前記通常メ

ッセージであれば、前記メッセージ表示画面の表示領域に表示し、前記秘話メッセージであれば、秘話通信である旨の情報とともに、前記表示領域に表示することを特徴とする電子会議方法。

【 0 0 2 1 】

【発明の実施の形態】

以下、図面を参照しながら本発明の実施形態について詳細に説明する。

【 0 0 2 2 】

図 1 は、本発明の一実施形態にかかる電子会議方法を提供するためのシステムを示した構成図である。インターネット 1 0 1 には、I S P のサーバ 1 0 2 と、ビデオゲーム機 1 0 3 a、1 0 3 b と、汎用コンピュータ 1 0 4 a、1 0 4 b とが接続されている。

【 0 0 2 3 】

I S P のサーバ 1 0 2 は、複数のサーバ群から構成されており、ユーザ認証のためのアカウント管理を行う認証サーバ群 1 1 1 と、音声や動画などのコンテンツの閲覧サービスを提供するコンテンツサーバ群 1 1 2 と、チャットやメッセージの環境を提供するメッセージサーバ群 1 1 3 と、電子メールのサービスを提供するためのメールサーバ群 1 1 4 と、ユーザのプロファイルを管理するためのプロフィールサーバ群 1 1 5 と、ゲーム環境を提供するためのゲームサーバ群 1 1 6 a、1 1 6 b とが L A N 1 1 7 を介して接続されている。

【 0 0 2 4 】

このような構成により、ユーザは、ビデオゲーム機 1 0 3 a、1 0 3 b または汎用コンピュータ 1 0 4 a、1 0 4 b から、インターネット 1 0 1 を介して、サーバ 1 0 2 内の認証サーバ群 1 1 1 にアクセスして認証を得る。サーバ 1 0 2 は、認証を得たユーザに対し、メニュー画面を送信する。ユーザがメニュー画面に表示された各サービスを選択することにより、ビデオゲーム機 1 0 3 a、1 0 3 b または汎用コンピュータ 1 0 4 a、1 0 4 b が、サービスに応じた各サーバ群に接続されて、ユーザは、サービスを受けることができる。

【 0 0 2 5 】

図 2 は、本発明の一実施形態にかかる電子会議方法を実装したビデオゲーム機

を示したブロック図である。ビデオゲーム機 1 0 3 には、全体の制御を行う CPU 2 1 1 と、ゲームプログラムや本発明にかかるメッセージ制御方法のプログラムが格納される ROM 2 1 2 と、一時記憶領域である RAM 2 1 3 と、画像処理を行う特定用途向け IC (ASIC) 2 1 4 とがバス 2 1 5 で接続されている。

【 0 0 2 6 】

また、ゲームプログラムや本発明にかかるメッセージ制御方法のプログラムが格納された CD-ROM から、プログラムを読み込むための CD-ROM ドライブ 2 1 6 と、ゲームコントローラ 2 0 1 に接続されるシリアルインタフェース 2 1 7 と、テレビモニタ 2 0 2 に接続されるビデオインタフェース 2 1 8 と、インターネット 1 0 1 に接続するための通信インタフェース 2 1 9 とがバス 2 1 5 に接続されている。

【 0 0 2 7 】

図 3 は、本発明の一実施形態にかかる電子会議の参加方法を示したシーケンス図である。チャットを開設するユーザは、ビデオゲーム機 1 0 3 a において、チャット開設用のメッセージ 3 0 1 を作成する。このメッセージを送信することにより、チャット開設要求 3 0 2 がメッセージサーバ群 1 1 3 に送られる。メッセージサーバ群 1 1 3 は、サーバ群の中のデータベースに、要求されたチャットルームを開設するための開設設定 3 0 3 を送信し、ユーザにはチャット開設応答 3 0 4 を返信する。チャットルームの開設とは、メッセージサーバ群 1 1 3 が、データベースに一定の領域を設定し、特定のユーザ、すなわちチャット参加者のみにアクセス権を与えることである。

【 0 0 2 8 】

チャット開設応答 3 0 4 を受信したユーザは、チャット入室 3 0 5 をデータベースに送信することにより、チャットルームに入室（チャットに参加）することができる。チャットルームへの入室とは、ユーザの有するアクセス権を、メッセージサーバ群 1 1 3 に照会して、データベースの所定の領域にアクセスすることをいう。

【 0 0 2 9 】

また、作成されたメッセージ 3 0 1 に基づいて、チャット参加者へ送信するチ

チャット招待用のメッセージ 3 0 6 が表示され、チャット招待 3 0 7 が参加者全員に送信される。チャット招待 3 0 7 を受信した参加予定者のビデオゲーム機 1 0 3 b には、入室を促す画面 3 1 0 が表示され、参加予定者はチャット入室 3 0 8 をデータベースに送信することにより、チャットに参加することができる。このとき、チャット開設者の招待に応じたことを知らせる、チャット返答 3 0 9 が、参加予定者からチャット開設者に送信される。チャット招待とは、開設されたチャットルームへのアクセス権を参加者に与え、チャットへの参加を促すことをいう。

【 0 0 3 0 】

チャットが開設された後に、さらに別のチャット参加者にチャット招待 3 0 7 を送信することができる。チャット招待 3 0 7 を受信した参加予定者のビデオゲーム機 1 0 3 c には、入室を促す画面 3 1 0 が表示され、参加予定者はチャット入室 3 0 8 をデータベースに送信することにより、チャットに参加することができる。このとき、チャット開設者の招待に応じたことを知らせる、チャット返答 3 0 9 が、参加予定者からチャット開設者に送信される。

【 0 0 3 1 】

チャットは、開設者または参加者がチャットルームにメッセージを送信すると、メッセージサーバが他の開設者または参加者へ、データベースに格納されたメッセージを同報することによって行われる。

【 0 0 3 2 】

図 4 は、本発明の一実施形態にかかる電子会議の秘話通信方法を示したフローチャートである。参加者がメッセージの送信を送信する場合に、送付元の端末は、図 6 に示して後述するポップアップ画面において、秘話指定を行うか否かおよびメッセージの送付先の入力を、図 7 に示して後述するメッセージ作成画面において、メッセージデータの入力を受け付ける (S 4 0 1)。参加者は、メッセージの作成が終了すると、メッセージサーバへの送信を指示する (S 4 0 2)。

【 0 0 3 3 】

送付元の端末は、秘話指定の有無を確認し (S 4 0 3)、秘話指定が無ければ、入力されたメッセージに基づき、メッセージヘッダなどを付加して、チャット

に参加している全員への全員用送信メッセージを作成し（S 4 0 4）、メッセージサーバに送信する（S 4 0 5）。

【 0 0 3 4 】

参加者が秘話指定をした場合には（S 4 0 3）、送付元の端末は、入力されたメッセージに基づき、秘話指定の送信先を示すメッセージヘッダなどを付加して、指定された送付先への秘話用送信メッセージを作成し（S 4 1 1）、メッセージサーバに送信する（S 4 1 2）。

【 0 0 3 5 】

図 5 は、本発明の一実施形態にかかる電子会議のメッセージの通信データフォーマットを示した図である。ビデオゲーム機 1 0 3 は、予め登録されているチャット開設者のユーザ名 5 0 1 と、ユーザ ID 5 0 2 とを設定し、参加者が入力したメッセージをメッセージ欄 5 2 1 に設定する。参加者が秘話通信を指定した場合には、ビデオゲーム機 1 0 3 は、コマンド欄 5 1 1 に「秘話通信」を示す特定のフラグを設定し、参加者が指定した送付先を識別する情報が送付先欄 5 1 2 a, 5 1 2 b に設定される。

【 0 0 3 6 】

このようにして、メッセージサーバは、コマンド欄 5 1 1 に「秘話通信」を示す特定のフラグが設定されたメッセージを、同報することなく、送付先欄 5 1 2 a, 5 1 2 b に設定された開設者または参加者にのみ送信する。

【 0 0 3 7 】

図 6 は、本発明の一実施形態にかかる電子会議方法のチャット画面を示した図である。チャット画面 6 0 0 は、開設者または参加者から送られたメッセージを表示するチャットウィンドウ 6 0 1 と、チャットで使用する機能の一覧であるチャットサブコマンドウィンドウ 6 0 2 と、参加者の一覧である参加メンバー表 6 0 3 とから構成されている。

【 0 0 3 8 】

参加者が秘話通信によりメッセージを送信する場合は、参加メンバー表 6 0 3の中から送付先のメンバーを選択した時に表示されるポップアップ画面 6 0 4 において、「この人だけに話す」を選択する。また、図示しないが、チャットサブ

コマンドウィンドウ 6 0 2 中の「メッセージ」を選択した時に表示されるポップアップ画面において、「この人だけに話す」を選択し、メッセージ作成後に送付先を指定することもできる。

【 0 0 3 9 】

図 7 は、本発明の一実施形態にかかる電子会議方法のメッセージ作成画面を示した図である。メッセージ作成画面 7 0 0 は、チャット画面 6 0 0 に重ねて表示される。メッセージ作成画面 7 0 0 は、メッセージのタイトル 7 0 1 と、メッセージの内容であるテキストボックス 7 0 2 とから構成されている。

【 0 0 4 0 】

図 8 は、秘話通信方法を使用してメッセージを受信したときのチャット画面を示した図である。チャット画面 6 0 0 のチャットウィンドウ 6 0 1 には、メッセージのタイトル 8 0 1 と、メッセージの内容であるテキストボックス 8 0 2 とが表示される。メッセージを受信した端末は、図 5 に示したメッセージのヘッダを参照し、ヘッダのコマンド欄 5 1 1 に「秘話通信」を示す特定のフラグが設定されていれば、端末は、メッセージのタイトル 8 0 1 に「～さんからのナイショ話」を追加する。受信した参加者は、秘話通信によりメッセージが送られてきたことを知ることができる。

【 0 0 4 1 】

図 9 は、本発明の一実施形態にかかる電子会議の他の秘話通信方法を示したフローチャートである。メッセージを受信した送付先の端末は、メッセージヘッダに基づいて、全員へのメッセージか個別のメッセージかの判断を行う（S 9 0 1）。全員へのメッセージであれば、通常のチャットのメッセージとして、チャットウィンドウ 6 0 1 に表示する（S 9 0 4）。個別のメッセージであれば、図 5 に示したデータフォーマットのコマンド欄 5 1 1 の特定フラグを確認する（S 9 0 2）。

【 0 0 4 2 】

コマンド欄 5 1 1 に「秘話通信」を示す特定フラグがあれば、送付先欄 5 1 2 a, 5 1 2 b を参照し、自身のビデオゲーム機 1 0 3 が送付先として指定されていることを確認し、秘話通信によりメッセージが送られてきたことを示す表示と

ともに（S903）、チャットのメッセージとしてチャットウィンドウ601に表示する（S904）。

【0043】

特定フラグが無い場合には、チャットではない通常のメッセージとして取扱い、別途メッセージウィンドウを開いてメッセージを表示する（S905）。

【0044】

本実施形態では、秘話通信の場合には、メッセージの送付元の端末において、指定された送付先の端末にのみメッセージを送信し、送付先の端末において、そのメッセージとともに秘話通信である旨をチャットウィンドウに表示することにより実現している。本発明は、この方法に限らず、例えば、以下の方法を用いてもよい。

【0045】

秘話通信であっても、送付元の端末は、送付先を示すメッセージヘッダとともに、同一のチャットに参加している全員にメッセージを送信し、送付先の端末において、メッセージヘッダに自己の宛先が含まれている場合のみ、メッセージをウィンドウに表示する。送付先の端末は、メッセージヘッダに自己の宛先が含まれていない場合には、そのメッセージを表示せずに破棄する。このようにして、送付元の参加者は、他の多数の参加者とチャット中であっても、指定した参加者と秘話通信を行うことができる。

【0046】

本発明にかかるメッセージ制御方法を実現するソフトウェアのプログラムコードを記憶した記憶媒体から、ビデオゲーム機または汎用コンピュータがプログラムコードを読み出して実行することにより、達成されることは言うまでもない。

【0047】

プログラムコードを供給するための記憶媒体としては、例えば、フロッピーディスク、ハードディスク、光磁気ディスク、光ディスク、CD-ROM、CD-R、磁気テープ不揮発性のメモリカード、ROMなどを用いることができる。

【0048】

また、本発明の電子会議開設方法およびメッセージ制御方法は、スタンド・ア

ローンの汎用コンピュータのみならず、複数のコンピュータから構成されるクライアント・サーバシステムなどにも適用することができる。

【 0 0 4 9 】

【発明の効果】

以上説明したように、本発明によれば、送付元の端末は、秘話通信であるか否かを示すフラグと、メッセージの送付先を識別する情報とを含むヘッダを、メッセージに付与してサーバに送信し、サーバは、フラグが付与されたメッセージを、送付先を識別する情報に基づいて、送付先の端末に転送し、送付先の端末は、サーバから転送されたフラグが付与されたメッセージを、秘話通信である旨の情報とともに表示するので、ビデオゲーム機から簡単な手続きにより、電子会議に参加する任意の参加者の間で秘話通信が可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

本発明の一実施形態にかかる電子会議方法を提供するためのシステムを示した構成図である。

【図 2】

本発明の一実施形態にかかる電子会議方法を実装したビデオゲーム機を示したブロック図である。

【図 3】

本発明の一実施形態にかかる電子会議の参加方法を示したシーケンス図である。

【図 4】

本発明の一実施形態にかかる電子会議の秘話通信方法を示したフローチャートである。

【図 5】

本発明の一実施形態にかかる電子会議のメッセージの通信データフォーマットを示した図である。

【図 6】

本発明の一実施形態にかかる電子会議方法のチャット画面を示した図である。

【図 7】

本発明の一実施形態にかかる電子会議方法のメッセージ作成画面を示した図である。

【図 8】

秘話通信方法を使用してメッセージを受信したときのチャット画面を示した図である。

【図 9】

本発明の一実施形態にかかる電子会議の他の秘話通信方法を示したフローチャートである。

【符号の説明】

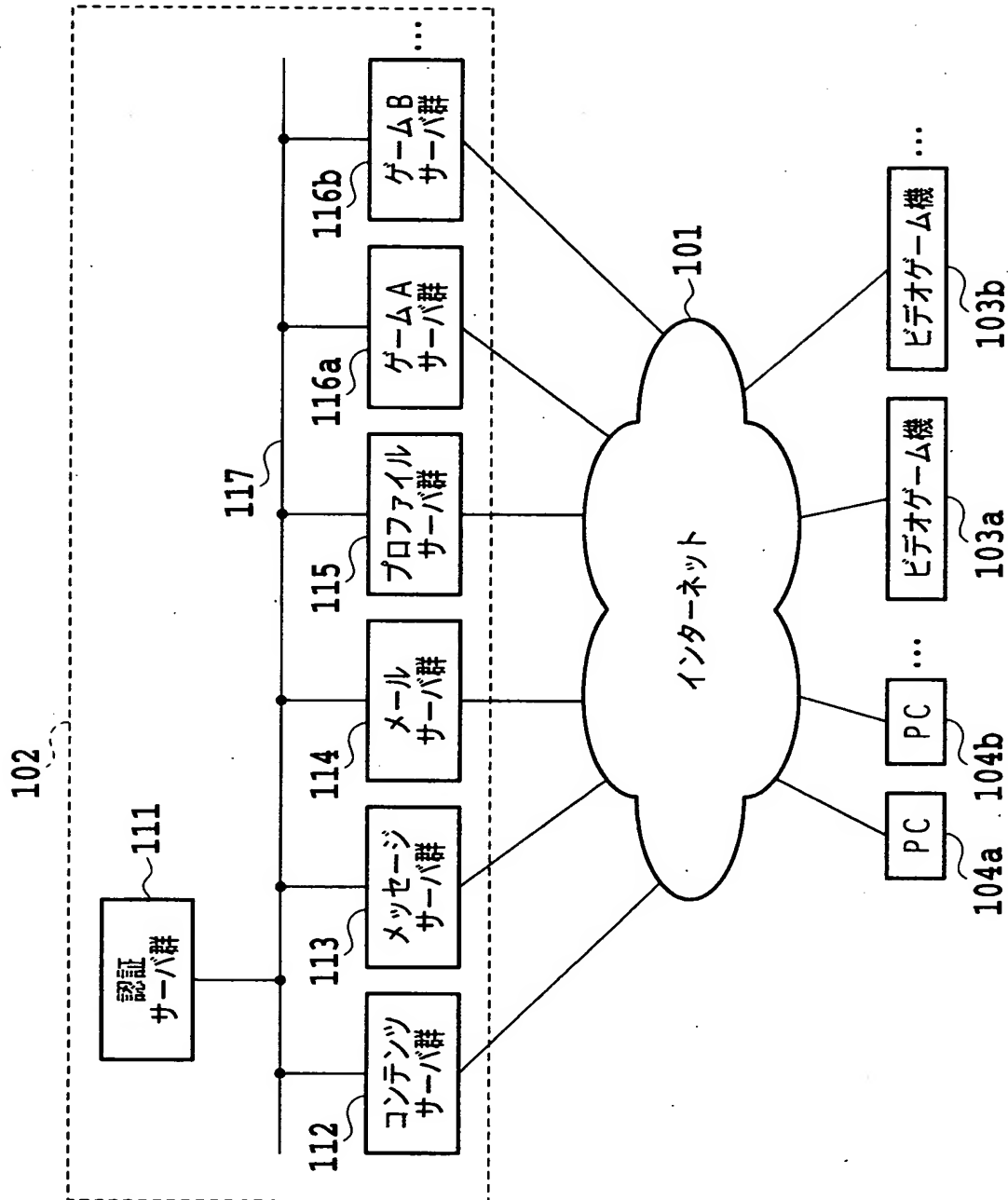
- 1 0 1 インターネット
- 1 0 2 I S P のサーバ
- 1 0 3 a, 1 0 3 b ビデオゲーム機
- 1 0 4 a, 1 0 4 b 汎用コンピュータ
- 1 1 1 認証サーバ群
- 1 1 2 コンテンツサーバ群
- 1 1 3 メッセージサーバ群
- 1 1 4 メールサーバ群
- 1 1 5 プロファイルサーバ群
- 1 1 6 a, 1 1 6 b ゲームサーバ群
- 1 1 7 L A N
- 2 0 1 ゲームコントローラ
- 2 0 2 テレビモニタ
- 2 1 1 C P U
- 2 1 2 R O M
- 2 1 3 R A M
- 2 1 4 特定用途向け I C (A S I C)
- 2 1 5 バス
- 2 1 6 C D - R O M ドライブ

- 217 シリアルインタフェース
- 218 ビデオインタフェース
- 219 通信インタフェース
- 301 チャット開設用のメッセージ
- 302 チャット開設要求
- 303 開設設定
- 304 チャット開設応答
- 305, 308 チャット入室
- 306 チャット招待用のメッセージ
- 307 チャット招待
- 309 チャット返答
- 310 入室を促す画面
- 501 ユーザ名
- 502 ユーザID
- 511 コマンド欄
- 512 a, 512 b ユーザパスワード
- 521 メッセージ
- 600 チャット画面
- 601 チャットウィンドウ
- 602 チャットサブコマンドウィンドウ
- 603 参加メンバー表
- 604 ポップアップ画面
- 700 メッセージ作成画面
- 701, 801 タイトル
- 702, 802 テキストボックス

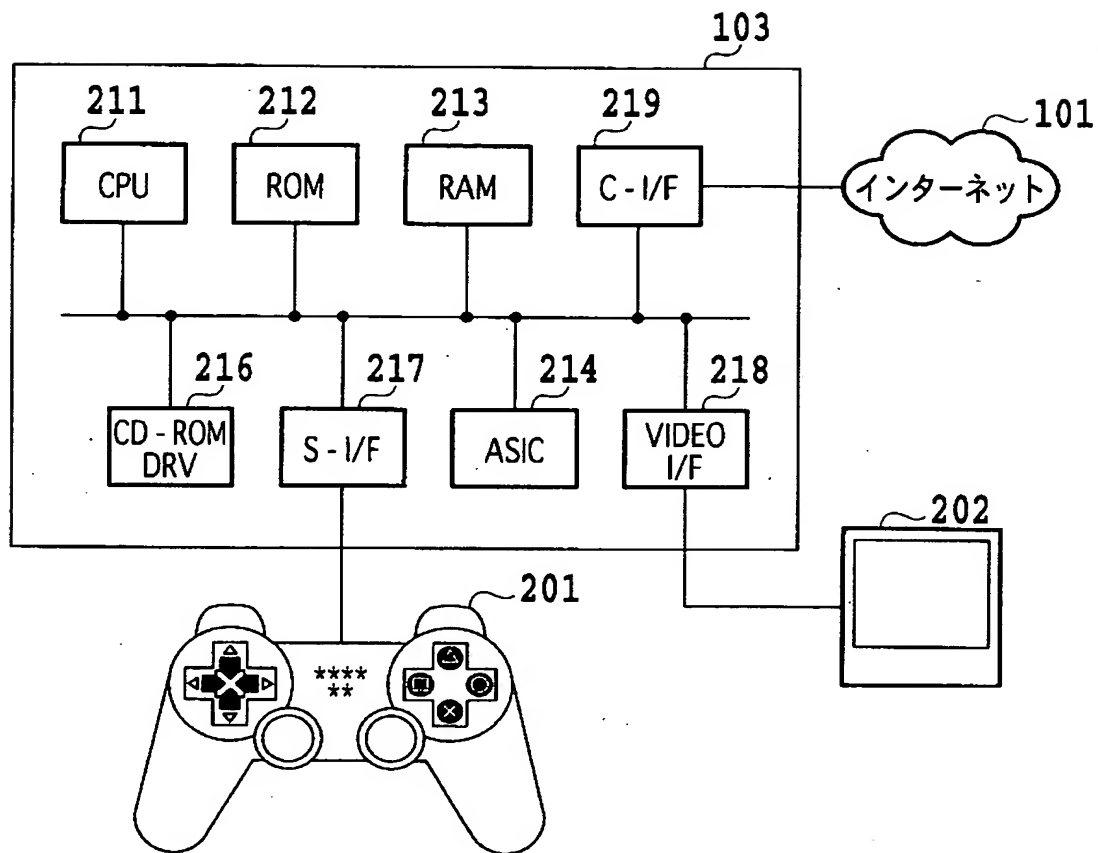
【書類名】

図面

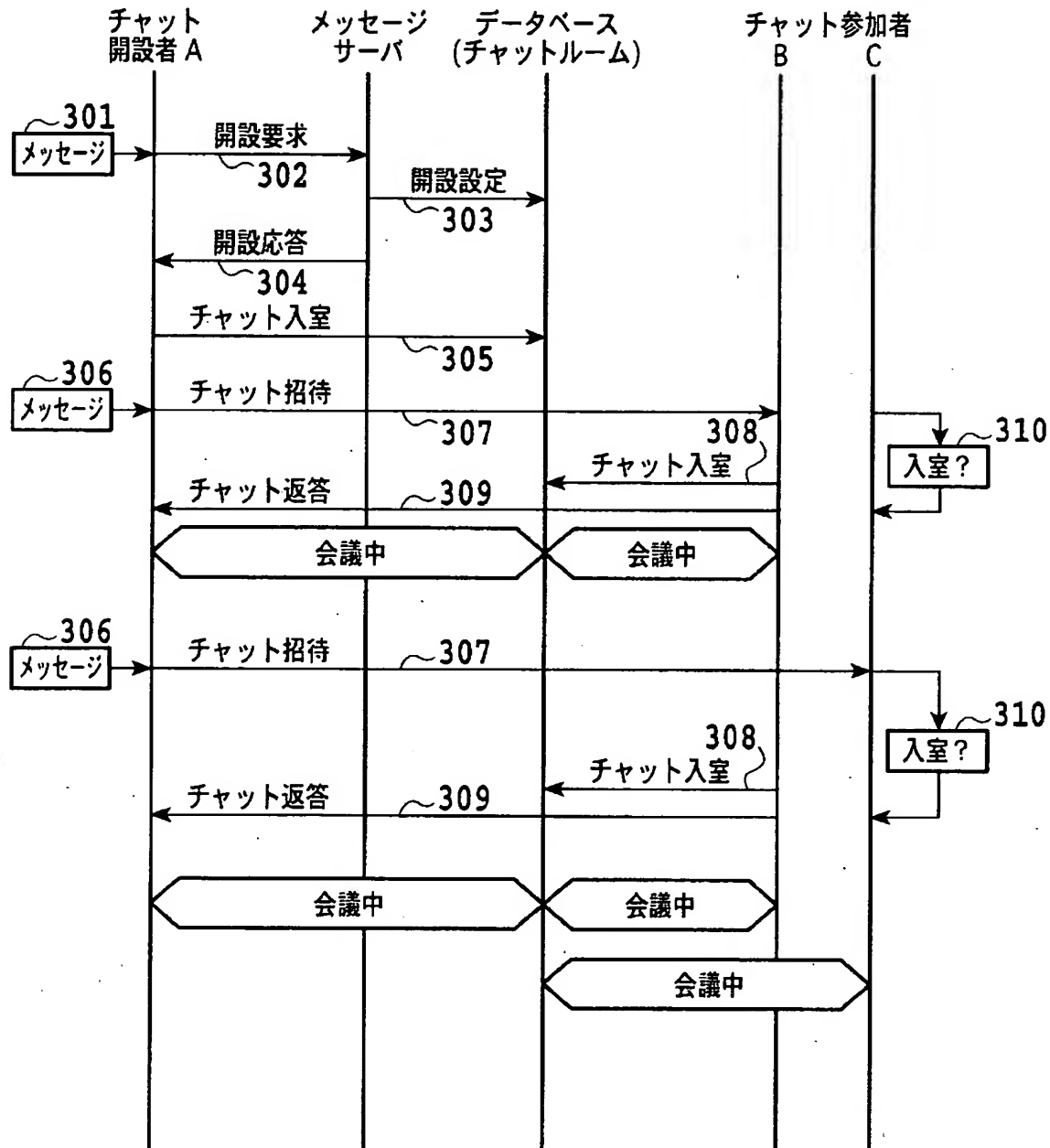
【図1】



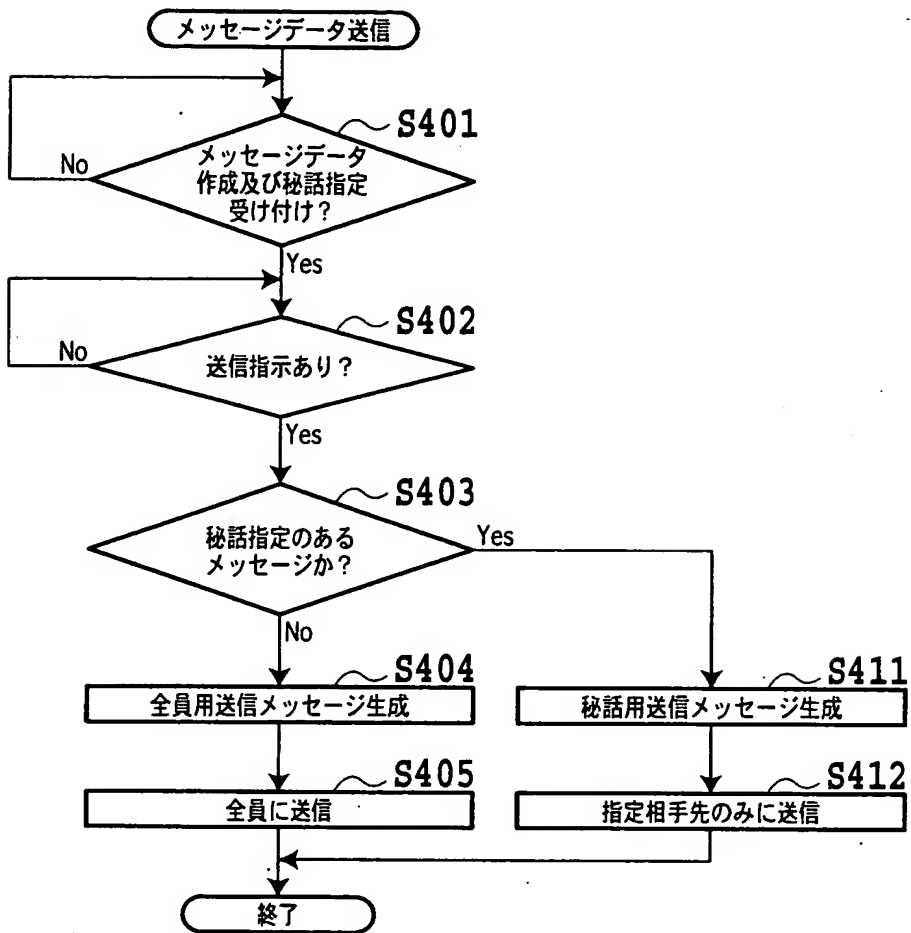
【図2】



【図 3】



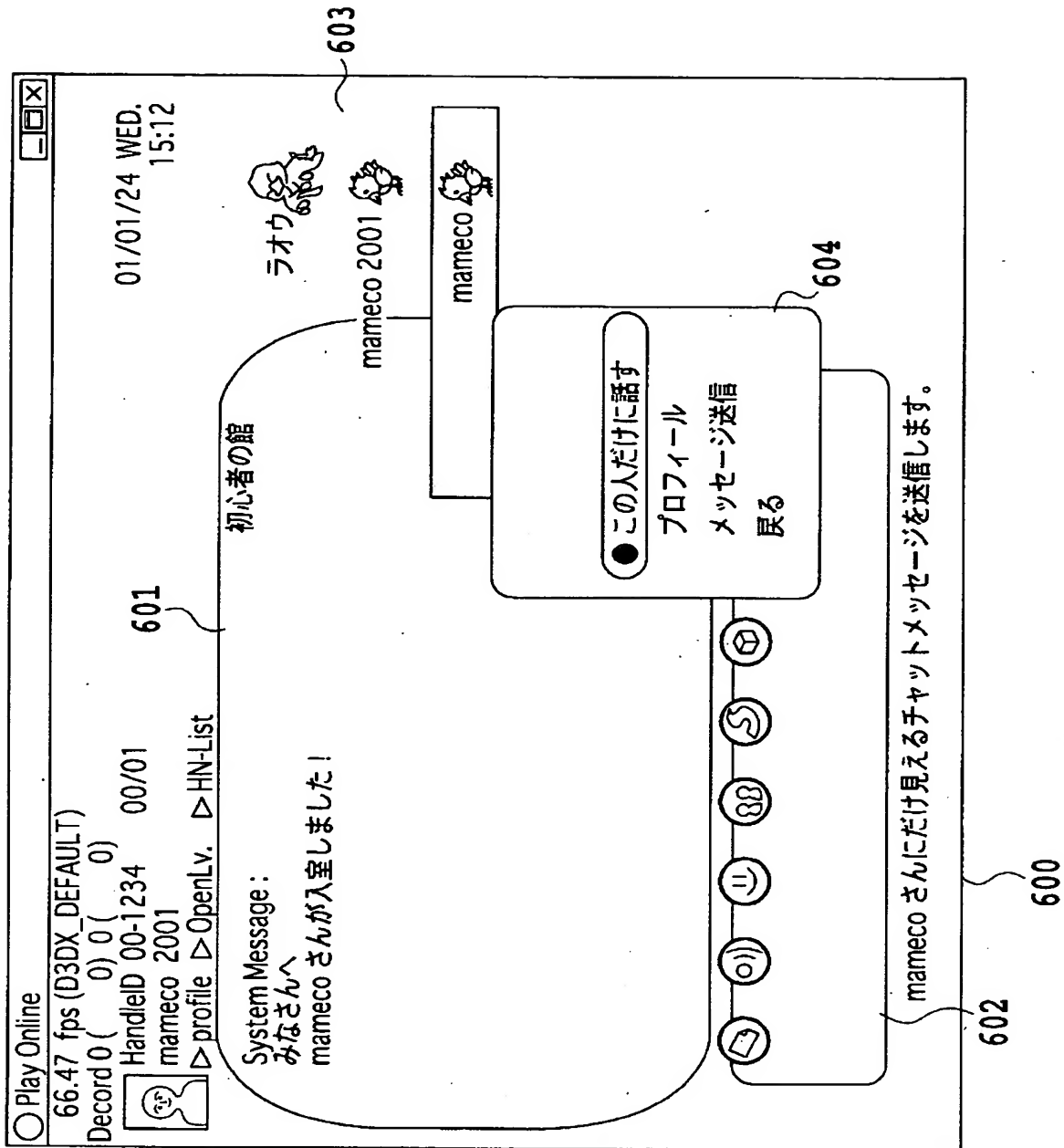
【図 4】



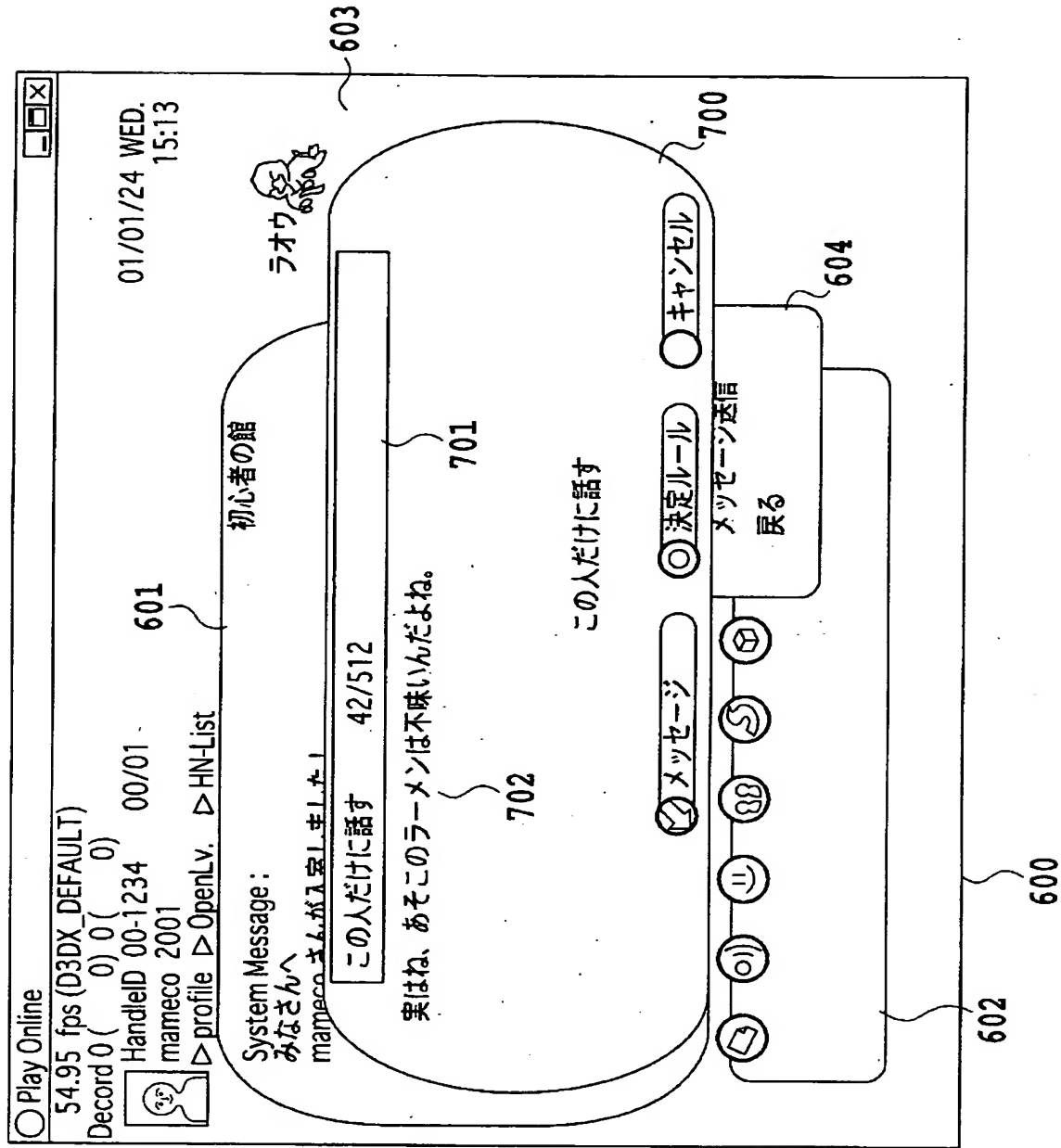
【図 5】

ヘッダ		
ユーザ名		501
ユーザ ID		502
コマンド	秘話通信	511
送付先 1	A B C	512a
送付先 2	D E F	512b
⋮	⋮	
メッセージ		521
タイトル		
× × ×		
⋮	⋮	

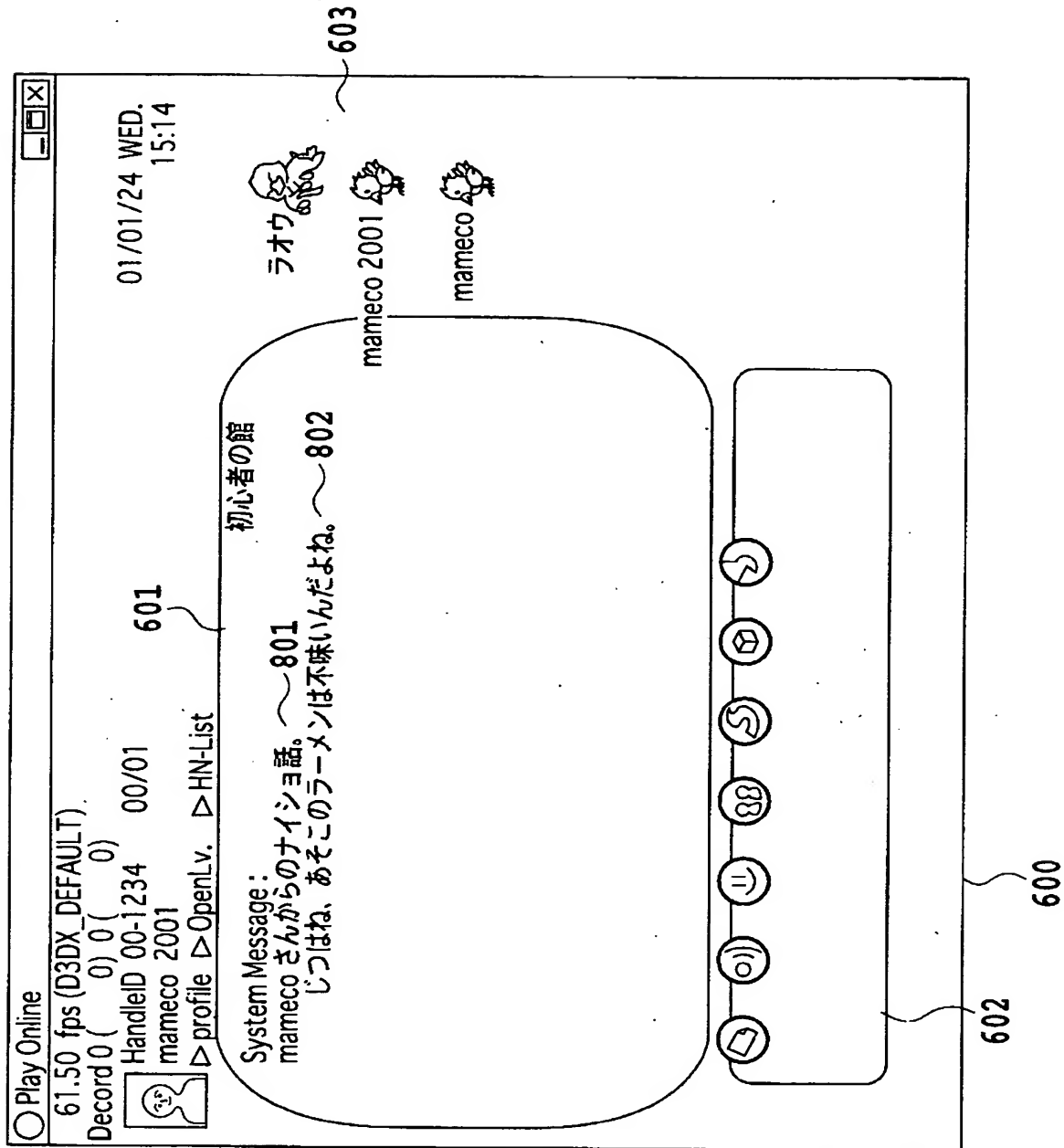
【図 6】



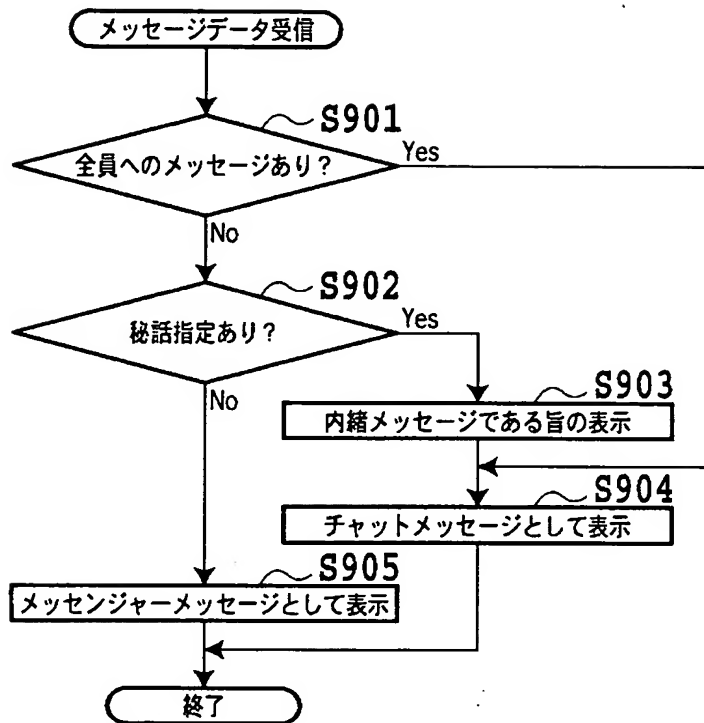
【図 7】



【図 8】



【図 9】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 ビデオゲーム機から簡単な手続きにより、電子会議に参加する任意の参加者の間で秘話通信を可能とする。

【解決手段】 送付元の端末は、秘話通信であるか否かを示すフラグと、メッセージの送付先を識別する情報とを含むヘッダを、メッセージに付与して前記サーバに送信し、送付先の端末は、サーバから受信したフラグが付与されたメッセージを、秘話通信である旨の情報とともに表示する。

【選択図】 図 4

【書類名】 手続補正書
【整理番号】 00P00044
【あて先】 特許庁長官 殿
【事件の表示】
 【出願番号】 特願2001- 57492
【補正をする者】
 【識別番号】 391049002
 【氏名又は名称】 株式会社スクウェア
【代理人】
 【識別番号】 100103757
 【弁理士】
 【氏名又は名称】 秋田 修
【手続補正 1】
 【補正対象書類名】 明細書
 【補正対象項目名】 全文
 【補正方法】 変更
 【補正の内容】 1
【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 電子会議方法およびそのシステム

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 サーバのデータベース上に設定された領域を利用して電子会議を行う電子会議方法において、

送付元の端末は、秘話通信であるか否かを示すフラグと、メッセージの送付先を識別する情報とを含むヘッダを、前記メッセージに付与して前記サーバに送信し、

前記サーバは、前記フラグが付与された前記メッセージを、前記送付先を識別する情報に基づいて、前記送付先の端末に転送し、

前記送付先の端末は、前記サーバから転送された、秘話通信であることを示す前記フラグが付与された前記メッセージを、秘話通信である旨の情報とともに表示することを特徴とする電子会議方法。

【請求項 2】 サーバが電子会議における秘話通信サービスを提供するためのメッセージ制御方法において、

秘話通信であるか否かを示すフラグと、送付先を識別する情報とを含むヘッダが付与されたメッセージを、送付元の端末から受信する受信ステップと、

該受信ステップで受信された、秘話通信であることを示す前記フラグが付与された前記メッセージを、前記送付先を識別する情報に基づいて、前記送付先の端末に転送する転送ステップと

を備えることを特徴とするメッセージ制御方法。

【請求項 3】 サーバのデータベース上に設定された領域を利用して電子会議を行う端末で秘話通信を行うためのメッセージ制御方法において、

送付元の端末は、秘話通信であるか否かを示すフラグと、メッセージの送付先を識別する情報とを含むヘッダを、前記メッセージに付与して前記サーバに送信し、

前記送付先の端末は、前記サーバから受信した、秘話通信であることを示す前記フラグが付与された前記メッセージを、秘話通信である旨の情報とともに表示することを特徴とするメッセージ制御方法。

【請求項 4】 前記送付元の端末は、秘話通信であることを示す秘話通信であるか否かの秘話指定と、秘話通信におけるメッセージの送付先の送付先指定とを受け付け、前記秘話指定と前記送付先指定との内容に基づいて、前記ヘッダを生成することを特徴とする請求項 1 または 3 に記載のメッセージ制御方法。

【請求項 5】 前記送付先の端末は、前記フラグが付与された前記メッセージを、秘話通信である旨の情報とともに、秘話通信でないメッセージと同じ表示領域に表示することを特徴とする請求項 1 または 3 に記載のメッセージ制御方法。

【請求項 6】 サーバのデータベース上に設定された領域を利用して電子会議を行う電子会議システムにおいて、

送付元の端末は、秘話通信であるか否かを示すフラグと、メッセージの送付先を識別する情報とを含むヘッダを、前記メッセージに付与して前記サーバに送信する手段を有し、

前記サーバは、前記フラグが付与された前記メッセージを、前記送付先を識別する情報に基づいて、前記送付先の端末に転送する手段を有し、

前記送付先の端末は、前記サーバから転送された、秘話通信であることを示す前記フラグが付与された前記メッセージを、秘話通信である旨の情報とともに表示する手段を有することを特徴とする電子会議システム。

【請求項 7】 電子会議における秘話通信サービスを提供するためのサーバにおいて、

秘話通信であるか否かを示すフラグと、送付先を識別する情報とを含むヘッダが付与されたメッセージを、送付元の端末から受信する受信手段と、

該受信手段で受信された、秘話通信であることを示す前記フラグが付与された前記メッセージを、前記送付先を識別する情報に基づいて、前記送付先の端末に転送する転送手段と

を備えたことを特徴とするサーバ。

【請求項 8】 サーバのデータベース上に設定された領域を利用する電子会議で秘話通信を行うための端末において、

送付元の端末は、秘話通信であるか否かを示すフラグと、メッセージの送付先

を識別する情報とを含むヘッダを、前記メッセージに付与して前記サーバに送信する手段を有し、

前記送付先の端末は、前記サーバから受信した、秘話通信であることを示す前記フラグが付与された前記メッセージを、秘話通信である旨の情報とともに表示する手段を有することを特徴とする端末。

【請求項 9】 電子会議における秘話通信サービスを提供するためのサーバを制御するプログラムを記録した記録媒体であって、

秘話通信であるか否かを示すフラグと、送付先を識別する情報とを含むヘッダが付与されたメッセージを、送付元の端末から受信する受信ステップと、

該受信ステップで受信された、秘話通信であることを示す前記フラグが付与された前記メッセージを、前記送付先を識別する情報に基づいて、前記送付先の端末に転送する転送ステップと

をコンピュータに実行させるためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項 10】 サーバのデータベース上に設定された領域を利用する電子会議で秘話通信を行うための端末を制御するプログラムを記録した記録媒体であって、

秘話通信であるか否かを示すフラグと、メッセージの送付先を識別する情報とを含むヘッダを、前記メッセージに付与して前記サーバに送信する送信ステップと、

前記サーバから受信した、秘話通信であることを示す前記フラグが付与された前記メッセージを、秘話通信である旨の情報とともに表示する表示ステップとをコンピュータに実行させるためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項 11】 前記送信ステップは、秘話通信であることを示す秘話通信であるか否かの秘話指定と、秘話通信におけるメッセージの送付先の送付先指定とを受け付け、前記秘話指定と前記送付先指定との内容に基づいて、前記ヘッダを生成することを特徴とする請求項 10 に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項 12】 前記表示ステップは、秘話通信であることを示す前記フラグが付与された前記メッセージを、秘話通信である旨の情報とともに、秘話通信でないメッセージと同じ表示領域に表示することを特徴とする請求項 10 に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項 13】 電子会議における秘話通信サービスを提供するためのサーバを制御するプログラムであって、

秘話通信であるか否かを示すフラグと、送付先を識別する情報とを含むヘッダが付与されたメッセージを、送付元の端末から受信する受信ステップと、

該受信ステップで受信された、秘話通信であることを示す前記フラグが付与された前記メッセージを、前記送付先を識別する情報に基づいて、前記送付先の端末に転送する転送ステップと

をコンピュータに実行させるためのプログラム。

【請求項 14】 サーバのデータベース上に設定された領域を利用する電子会議で秘話通信を行うための端末を制御するプログラムであって、

秘話通信であるか否かを示すフラグと、メッセージの送付先を識別する情報とを含むヘッダを、前記メッセージに付与して前記サーバに送信する送信ステップと、

前記サーバから受信した、秘話通信であることを示す前記フラグが付与された前記メッセージを、秘話通信である旨の情報とともに表示する表示ステップと

をコンピュータに実行させるためのプログラム。

【請求項 15】 サーバと複数の端末とを有し、前記サーバは、1の端末から送信されたメッセージを他の端末に転送し、各々の前記他の端末は、転送された前記メッセージを受信するごとに、メッセージ表示画面をスクロールさせて累積的に表示させることにより電子会議を行う電子会議方法において、

送付元の端末は、前記メッセージと、秘話通信であるか否かの秘話指定と、秘話通信におけるメッセージの送付先の送付先指定とを受け付け、前記秘話指定がある場合には秘話メッセージを、前記秘話指定がない場合には通常メッセージを生成して送信し、

前記サーバは、前記通常メッセージであれば、前記電子会議に参加している全

ての端末に前記通常メッセージを転送し、前記秘話メッセージであれば、前記送付先の端末に前記秘話メッセージを転送し、

前記端末は、前記通常メッセージであれば、前記メッセージ表示画面の表示領域に表示し、前記秘話メッセージであれば、秘話通信である旨の情報とともに、前記表示領域に表示することを特徴とする電子会議方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、電子会議方法およびそのシステムに関し、より詳細には、電子会議に参加する任意の参加者の間で秘話通信を可能とした電子会議方法およびそのシステムに関する。

【0002】

【従来の技術】

ビデオゲーム機がインターネット接続機能を搭載することにより、ISP (Internet Service Provider) のサーバを介して、様々なサービスを受けることが可能となる。例えば、ゲーム・ソフトウェアの配信やネットワークを介した対戦型ゲームなどの新しいサービスである。一方、従来インターネット上で提供されていた、電子メールや電子会議室（以下、チャットという。）などのサービスと、ゲームに関するサービスとを組み合わせることにより、さらに新たなサービスを提供することができる。

【0003】

対戦型ゲームにおいては、ネットワークを介してゲームを行うユーザが、敵対する者であったり、仲間として行動を共にする者であったりする。ゲームを通じて知り合ったユーザ同士が、コミュニケーションを図る手段を有していれば、ゲームに関する情報の交換を行うことができ、ゲームの遊技性が向上することが知られている。また、1対1の対戦型ゲームのみならず、多数の参加者が同時にゲームに参加することができるようになると、チャットによる情報交換が有効である。チャットは、開設者または参加者がチャットルームにメッセージを送信すると、サーバが他の開設者または参加者へこのメッセージを同報することによって

行われる。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、従来のチャットサービスは、参加者全員にチャットメッセージを同報するのみで、チャット中に特定の参加者にのみチャットメッセージを送ることはできなかった。特定の参加者にのみメッセージを送るには、別途電子メールなどのアプリケーションを利用しなければならないという問題があった。

【0005】

本発明は、このような問題に鑑みてなされたもので、その目的とするところは、電子会議中に簡単な手続きにより、電子会議に参加する任意の参加者の間で秘話通信を可能とした電子会議方法およびそのシステムを提供することにある。

【0006】

【課題を解決するための手段】

本発明は、このような目的を達成するために、サーバのデータベース上に設定された領域を利用して電子会議を行う電子会議方法において、送付元の端末は、秘話通信であるか否かを示すフラグと、メッセージの送付先を識別する情報とを含むヘッダを、前記メッセージに付与して前記サーバに送信し、前記サーバは、前記フラグが付与された前記メッセージを、前記送付先を識別する情報に基づいて、前記送付先の端末に転送し、前記送付先の端末は、前記サーバから転送された、秘話通信であることを示す前記フラグが付与された前記メッセージを、秘話通信である旨の情報とともに表示することを特徴とする。

【0007】

また、本発明は、サーバが電子会議における秘話通信サービスを提供するためのメッセージ制御方法において、秘話通信であるか否かを示すフラグと、送付先を識別する情報とを含むヘッダが付与されたメッセージを、送付元の端末から受信する受信ステップと、該受信ステップで受信された、秘話通信であることを示す前記フラグが付与された前記メッセージを、前記送付先を識別する情報に基づいて、前記送付先の端末に転送する転送ステップとを備えることを特徴とする。

【0008】

また、本発明は、サーバのデータベース上に設定された領域を利用して電子会議を行う端末で秘話通信を行うためのメッセージ制御方法において、送付元の端末は、秘話通信であるか否かを示すフラグと、メッセージの送付先を識別する情報とを含むヘッダを、前記メッセージに付与して前記サーバに送信し、前記送付先の端末は、前記サーバから受信した、秘話通信であることを示す前記フラグが付与された前記メッセージを、秘話通信である旨の情報とともに表示することを特徴とする。

【 0 0 0 9 】

また、本発明に係る請求項 1 または 3 に記載の前記送付元の端末は、秘話通信であるか否かの秘話指定と、秘話通信におけるメッセージの送付先の送付先指定とを受け付け、前記秘話指定と前記送付先指定との内容に基づいて、前記ヘッダを生成することを特徴とする。

【 0 0 1 0 】

また、本発明に係る前記送付先の端末は、秘話通信であることを示す前記フラグが付与された前記メッセージを、秘話通信である旨の情報とともに、秘話通信でないメッセージと同じ表示領域に表示することを特徴とする。

【 0 0 1 1 】

また、本発明に係るサーバのデータベース上に設定された領域を利用して電子会議を行う電子会議システムにおいて、送付元の端末は、秘話通信であるか否かを示すフラグと、メッセージの送付先を識別する情報とを含むヘッダを、前記メッセージに付与して前記サーバに送信する手段を有し、前記サーバは、前記フラグが付与された前記メッセージを、前記送付先を識別する情報に基づいて、前記送付先の端末に転送する手段を有し、前記送付先の端末は、前記サーバから転送された、秘話通信であることを示す前記フラグが付与された前記メッセージを、秘話通信である旨の情報とともに表示する手段を有することを特徴とする。

【 0 0 1 2 】

また、本発明は、電子会議における秘話通信サービスを提供するためのサーバにおいて、秘話通信であるか否かを示すフラグと、送付先を識別する情報とを含むヘッダが付与されたメッセージを、送付元の端末から受信する受信手段と、該

受信手段で受信された、秘話通信であることを示す前記フラグが付与された前記メッセージを、前記送付先を識別する情報に基づいて、前記送付先の端末に転送する転送手段とを備えたことを特徴とする。

【 0 0 1 3 】

また、本発明は、サーバのデータベース上に設定された領域を利用する電子会議で秘話通信を行うための端末において、送付元の端末は、秘話通信であるか否かを示すフラグと、メッセージの送付先を識別する情報とを含むヘッダを、前記メッセージに付与して前記サーバに送信する手段を有し、前記送付先の端末は、前記サーバから受信した、秘話通信であることを示す前記フラグが付与された前記メッセージを、秘話通信である旨の情報とともに表示する手段を有することを特徴とする。

【 0 0 1 4 】

また、本発明は、電子会議における秘話通信サービスを提供するためのサーバを制御するプログラムを記録した記録媒体であって、秘話通信であるか否かを示すフラグと、送付先を識別する情報とを含むヘッダが付与されたメッセージを、送付元の端末から受信する受信ステップと、該受信ステップで受信された、秘話通信であることを示す前記フラグが付与された前記メッセージを、前記送付先を識別する情報に基づいて、前記送付先の端末に転送する転送ステップとをコンピュータに実行させるためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体であることを特徴とする。

【 0 0 1 5 】

また、本発明は、サーバのデータベース上に設定された領域を利用する電子会議で秘話通信を行うための端末を制御するプログラムを記録した記録媒体であって、秘話通信であるか否かを示すフラグと、メッセージの送付先を識別する情報とを含むヘッダを、前記メッセージに付与して前記サーバに送信する送信ステップと、前記サーバから受信した前記フラグが付与された前記メッセージを、秘話通信である旨の情報とともに表示する表示ステップとをコンピュータに実行させるためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体であることを特徴とする。

【 0 0 1 6 】

また、本発明において、前記送信ステップは、秘話通信であるか否かの秘話指定と、秘話通信におけるメッセージの送付先の送付先指定とを受け付け、前記秘話指定と前記送付先指定との内容に基づいて、前記ヘッダを生成することを特徴とする。

【 0 0 1 7 】

また、本発明において、前記表示ステップは、秘話通信であることを示す前記フラグが付与された前記メッセージを、秘話通信である旨の情報とともに、秘話通信でないメッセージと同じ表示領域に表示することを特徴とする。

【 0 0 1 8 】

また、本発明は、電子会議における秘話通信サービスを提供するためのサーバを制御するプログラムであって、秘話通信であるか否かを示すフラグと、送付先を識別する情報とを含むヘッダが付与されたメッセージを、送付元の端末から受信する受信ステップと、該受信ステップで受信された、秘話通信であることを示す前記フラグが付与された前記メッセージを、前記送付先を識別する情報に基づいて、前記送付先の端末に転送する転送ステップとをコンピュータに実行させるためのプログラムであることを特徴とする。

【 0 0 1 9 】

また、本発明は、サーバのデータベース上に設定された領域を利用する電子会議で秘話通信を行うための端末を制御するプログラムであって、秘話通信であるか否かを示すフラグと、メッセージの送付先を識別する情報とを含むヘッダを、前記メッセージに付与して前記サーバに送信するステップと、前記サーバから受信した、秘話通信であることを示す前記フラグが付与された前記メッセージを、秘話通信である旨の情報とともに表示するステップとをコンピュータに実行させるためのプログラムであることを特徴とする。

【 0 0 2 0 】

また、本発明は、サーバと複数の端末とを有し、前記サーバは、1の端末から送信されたメッセージを他の端末に転送し、各々の前記他の端末は、転送された前記メッセージを受信するごとに、メッセージ表示画面をスクロールさせて累積

的に表示させることにより電子会議を行う電子会議方法において、送付元の端末は、前記メッセージと、秘話通信であるか否かの秘話指定と、秘話通信におけるメッセージの送付先の送付先指定とを受け付け、前記秘話指定がある場合には秘話メッセージを、前記秘話指定がない場合には通常メッセージを生成して送信し、前記サーバは、前記通常メッセージであれば、前記電子会議に参加している全ての端末に前記通常メッセージを転送し、前記秘話メッセージであれば、前記送付先の端末に前記秘話メッセージを転送し、前記端末は、前記通常メッセージであれば、前記メッセージ表示画面の表示領域に表示し、前記秘話メッセージであれば、秘話通信である旨の情報とともに、前記表示領域に表示することを特徴とする。

【 0 0 2 1 】

【発明の実施の形態】

以下、図面を参照しながら本発明の実施形態について詳細に説明する。

【 0 0 2 2 】

図 1 は、本発明の一実施形態にかかる電子会議方法を提供するためのシステムを示した構成図である。インターネット 1 0 1 には、I S P のサーバ 1 0 2 と、ビデオゲーム機 1 0 3 a , 1 0 3 b と、汎用コンピュータ 1 0 4 a , 1 0 4 b とが接続されている。

【 0 0 2 3 】

I S P のサーバ 1 0 2 は、複数のサーバ群から構成されており、ユーザ認証のためのアカウント管理を行う認証サーバ群 1 1 1 と、音声や動画などのコンテンツの閲覧サービスを提供するコンテンツサーバ群 1 1 2 と、チャットやメッセージの環境を提供するメッセージサーバ群 1 1 3 と、電子メールのサービスを提供するためのメールサーバ群 1 1 4 と、ユーザのプロファイルを管理するためのプロフィールサーバ群 1 1 5 と、ゲーム環境を提供するためのゲームサーバ群 1 1 6 a , 1 1 6 b とが L A N 1 1 7 を介して接続されている。

【 0 0 2 4 】

このような構成により、ユーザは、ビデオゲーム機 1 0 3 a , 1 0 3 b または汎用コンピュータ 1 0 4 a , 1 0 4 b から、インターネット 1 0 1 を介して、サ

サーバ 1 0 2 内の認証サーバ群 1 1 1 にアクセスして認証を得る。サーバ 1 0 2 は、認証を得たユーザに対し、メニュー画面を送信する。ユーザがメニュー画面に表示された各サービスを選択することにより、ビデオゲーム機 1 0 3 a, 1 0 3 b または汎用コンピュータ 1 0 4 a, 1 0 4 b が、サービスに応じた各サーバ群に接続されて、ユーザは、サービスを受けることができる。

【 0 0 2 5 】

図 2 は、本発明の一実施形態にかかる電子会議方法を実装したビデオゲーム機を示したブロック図である。ビデオゲーム機 1 0 3 には、全体の制御を行う CPU 2 1 1 と、ゲームプログラムや本発明にかかるメッセージ制御方法のプログラムが格納される ROM 2 1 2 と、一時記憶領域である RAM 2 1 3 と、画像処理を行う特定用途向け IC (ASIC) 2 1 4 とがバス 2 1 5 で接続されている。

【 0 0 2 6 】

また、ゲームプログラムや本発明にかかるメッセージ制御方法のプログラムが格納された CD-ROM から、プログラムを読み込むための CD-ROM ドライブ 2 1 6 と、ゲームコントローラ 2 0 1 に接続されるシリアルインタフェース 2 1 7 と、テレビモニタ 2 0 2 に接続されるビデオインタフェース 2 1 8 と、インターネット 1 0 1 に接続するための通信インタフェース 2 1 9 とがバス 2 1 5 に接続されている。

【 0 0 2 7 】

図 3 は、本発明の一実施形態にかかる電子会議の参加方法を示したシーケンス図である。チャットを開設するユーザは、ビデオゲーム機 1 0 3 a において、チャット開設用のメッセージ 3 0 1 を作成する。このメッセージを送信することにより、チャット開設要求 3 0 2 がメッセージサーバ群 1 1 3 に送られる。メッセージサーバ群 1 1 3 は、サーバ群の中のデータベースに、要求されたチャットルームを開設するための開設設定 3 0 3 を送信し、ユーザにはチャット開設応答 3 0 4 を返信する。チャットルームの開設とは、メッセージサーバ群 1 1 3 が、データベースに一定の領域を設定し、特定のユーザ、すなわちチャット参加者のみにアクセス権を与えることである。

【 0 0 2 8 】

チャット開設応答304を受信したユーザは、チャット入室305をデータベースに送信することにより、チャットルームに入室（チャットに参加）することができる。チャットルームへの入室とは、ユーザの有するアクセス権を、メッセージサーバ群113に照会して、データベースの所定の領域にアクセスすることをいう。

【0029】

また、作成されたメッセージ301に基づいて、チャット参加者へ送信するチャット招待用のメッセージ306が表示され、チャット招待307が参加者全員に送信される。チャット招待307を受信した参加予定者のビデオゲーム機103bには、入室を促す画面310が表示され、参加予定者はチャット入室308をデータベースに送信することにより、チャットに参加することができる。このとき、チャット開設者の招待に応じたことを知らせる、チャット返答309が、参加予定者からチャット開設者に送信される。チャット招待とは、開設されたチャットルームへのアクセス権を参加者に与え、チャットへの参加を促すことをいう。

【0030】

チャットが開設された後に、さらに別のチャット参加者にチャット招待307を送信することができる。チャット招待307を受信した参加予定者のビデオゲーム機103cには、入室を促す画面310が表示され、参加予定者はチャット入室308をデータベースに送信することにより、チャットに参加することができる。このとき、チャット開設者の招待に応じたことを知らせる、チャット返答309が、参加予定者からチャット開設者に送信される。

【0031】

チャットは、開設者または参加者がチャットルームにメッセージを送信すると、メッセージサーバが他の開設者または参加者へ、データベースに格納されたメッセージを同報することによって行われる。

【0032】

図4は、本発明の一実施形態にかかる電子会議の秘話通信方法を示したフローチャートである。参加者がメッセージの送信を送信する場合に、送付元の端末は

、図 6 に示して後述するポップアップ画面において、秘話指定を行うか否かおよびメッセージの送付先の入力を、図 7 に示して後述するメッセージ作成画面において、メッセージデータの入力を受け付ける（S 4 0 1）。参加者は、メッセージの作成が終了すると、メッセージサーバへの送信を指示する（S 4 0 2）。

【 0 0 3 3 】

送付元の端末は、秘話指定の有無を確認し（S 4 0 3）、秘話指定が無ければ、入力されたメッセージに基づき、メッセージヘッダなどを付加して、チャットに参加している全員への全員用送信メッセージを作成し（S 4 0 4）、メッセージサーバに送信する（S 4 0 5）。

【 0 0 3 4 】

参加者が秘話指定をした場合には（S 4 0 3）、送付元の端末は、入力されたメッセージに基づき、秘話指定の送信先を示すメッセージヘッダなどを付加して、指定された送付先への秘話用送信メッセージを作成し（S 4 1 1）、メッセージサーバに送信する（S 4 1 2）。

【 0 0 3 5 】

図 5 は、本発明の一実施形態にかかる電子会議のメッセージの通信データフォーマットを示した図である。ビデオゲーム機 1 0 3 は、予め登録されているチャット開設者のユーザ名 5 0 1 と、ユーザ ID 5 0 2 とを設定し、参加者が入力したメッセージをメッセージ欄 5 2 1 に設定する。参加者が秘話通信を指定した場合には、ビデオゲーム機 1 0 3 は、コマンド欄 5 1 1 に「秘話通信」を示す特定のフラグを設定し、参加者が指定した送付先を識別する情報が送付先欄 5 1 2 a、5 1 2 b に設定される。

【 0 0 3 6 】

このようにして、メッセージサーバは、コマンド欄 5 1 1 に「秘話通信」を示す特定のフラグが設定されたメッセージを、同報することなく、送付先欄 5 1 2 a、5 1 2 b に設定された開設者または参加者にのみ送信する。

【 0 0 3 7 】

図 6 は、本発明の一実施形態にかかる電子会議方法のチャット画面を示した図である。チャット画面 6 0 0 は、開設者または参加者から送られたメッセージを

表示するチャットウィンドウ 6 0 1 と、チャットで使用する機能の一覧であるチャットサブコマンドウィンドウ 6 0 2 と、参加者の一覧である参加メンバー表 6 0 3 とから構成されている。

【 0 0 3 8 】

参加者が秘話通信によりメッセージを送信する場合は、参加メンバー表 6 0 3の中から送付先のメンバーを選択した時に表示されるポップアップ画面 6 0 4 において、「この人だけに話す」を選択する。また、図示しないが、チャットサブコマンドウィンドウ 6 0 2 の中の「メッセージ」を選択した時に表示されるポップアップ画面において、「この人だけに話す」を選択し、メッセージ作成後に送付先を指定することもできる。

【 0 0 3 9 】

図 7 は、本発明の一実施形態にかかる電子会議方法のメッセージ作成画面を示した図である。メッセージ作成画面 7 0 0 は、チャット画面 6 0 0 に重ねて表示される。メッセージ作成画面 7 0 0 は、メッセージのタイトル 7 0 1 と、メッセージの内容であるテキストボックス 7 0 2 とから構成されている。

【 0 0 4 0 】

図 8 は、秘話通信方法を使用してメッセージを受信したときのチャット画面を示した図である。チャット画面 6 0 0 のチャットウィンドウ 6 0 1 には、メッセージのタイトル 8 0 1 と、メッセージの内容であるテキストボックス 8 0 2 とが表示される。メッセージを受信した端末は、図 5 に示したメッセージのヘッダを参照し、ヘッダのコマンド欄 5 1 1 に「秘話通信」を示す特定のフラグが設定されていれば、端末は、メッセージのタイトル 8 0 1 に「～さんからのナインヨ話」を追加する。受信した参加者は、秘話通信によりメッセージが送られてきたことを知ることができる。

【 0 0 4 1 】

図 9 は、本発明の一実施形態にかかる電子会議の他の秘話通信方法を示したフローチャートである。メッセージを受信した送付先の端末は、メッセージヘッダに基づいて、全員へのメッセージか個別のメッセージかの判断を行う（S 9 0 1）。全員へのメッセージであれば、通常のチャットのメッセージとして、チャッ

トウィンドウ601に表示する(S904)。個別のメッセージであれば、図5に示したデータフォーマットのコマンド欄511の特定フラグを確認する(S902)。

【0042】

コマンド欄511に「秘話通信」を示す特定フラグがあれば、送付先欄512a, 512bを参照し、自身のビデオゲーム機103が送付先として指定されていることを確認し、秘話通信によりメッセージが送られてきたことを示す表示とともに(S903)、チャットのメッセージとしてチャットウィンドウ601に表示する(S904)。

【0043】

特定フラグが無い場合には、チャットではない通常のメッセージとして取扱い、別途メッセージウィンドウを開いてメッセージを表示する(S905)。

【0044】

本実施形態では、秘話通信の場合には、メッセージの送付元の端末において、指定された送付先の端末にのみメッセージを送信し、送付先の端末において、そのメッセージとともに秘話通信である旨をチャットウィンドウに表示することにより実現している。本発明は、この方法に限らず、例えば、以下の方法を用いてもよい。

【0045】

秘話通信であっても、送付元の端末は、送付先を示すメッセージヘッダとともに、同一のチャットに参加している全員にメッセージを送信し、送付先の端末において、メッセージヘッダに自己の宛先が含まれている場合のみ、メッセージをウィンドウに表示する。送付先の端末は、メッセージヘッダに自己の宛先が含まれていない場合には、そのメッセージを表示せずに破棄する。このようにして、送付元の参加者は、他の多数の参加者とチャット中であっても、指定した参加者と秘話通信を行うことができる。

【0046】

本発明にかかるメッセージ制御方法を実現するソフトウェアのプログラムコードを記録した記録媒体から、ビデオゲーム機または汎用コンピュータがプログラ

ムコードを読み出して実行することにより、達成されることは言うまでもない。

【0047】

プログラムコードを供給するための記録媒体としては、例えば、フロッピーディスク、ハードディスク、光磁気ディスク、光ディスク、CD-ROM、CD-R、磁気テープ、不揮発性のメモリカード、ROMなどを用いることができる。

【0048】

また、本発明の電子会議開設方法およびメッセージ制御方法は、スタンド・アローンの汎用コンピュータのみならず、複数のコンピュータから構成されるクライアント・サーバシステムなどにも適用することができる。

【0049】

【発明の効果】

以上説明したように、本発明によれば、送付元の端末は、秘話通信であるか否かを示すフラグと、メッセージの送付先を識別する情報とを含むヘッダを、メッセージに付与してサーバに送信し、サーバは、フラグが付与されたメッセージを、送付先を識別する情報に基づいて、送付先の端末に転送し、送付先の端末は、サーバから転送された、秘話通信であることを示すフラグが付与されたメッセージを、秘話通信である旨の情報とともに表示するので、ビデオゲーム機から簡単な手続きにより、電子会議に参加する任意の参加者の間で秘話通信が可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図1】

本発明の一実施形態にかかる電子会議方法を提供するためのシステムを示した構成図である。

【図2】

本発明の一実施形態にかかる電子会議方法を実装したビデオゲーム機を示したブロック図である。

【図3】

本発明の一実施形態にかかる電子会議の参加方法を示したシーケンス図である。

【図 4】

本発明の一実施形態にかかる電子会議の秘話通信方法を示したフローチャートである。

【図 5】

本発明の一実施形態にかかる電子会議のメッセージの通信データフォーマットを示した図である。

【図 6】

本発明の一実施形態にかかる電子会議方法のチャット画面を示した図である。

【図 7】

本発明の一実施形態にかかる電子会議方法のメッセージ作成画面を示した図である。

【図 8】

秘話通信方法を使用してメッセージを受信したときのチャット画面を示した図である。

【図 9】

本発明の一実施形態にかかる電子会議の他の秘話通信方法を示したフローチャートである。

【符号の説明】

- 1 0 1 インターネット
- 1 0 2 I S P のサーバ
- 1 0 3 a , 1 0 3 b ビデオゲーム機
- 1 0 4 a , 1 0 4 b 汎用コンピュータ
- 1 1 1 認証サーバ群
- 1 1 2 コンテンツサーバ群
- 1 1 3 メッセージサーバ群
- 1 1 4 メールサーバ群
- 1 1 5 プロファイルサーバ群
- 1 1 6 a , 1 1 6 b ゲームサーバ群
- 1 1 7 L A N

- 201 ゲームコントローラ
- 202 テレビモニタ
- 211 CPU
- 212 ROM
- 213 RAM
- 214 特定用途向けIC (ASIC)
- 215 バス
- 216 CD-ROMドライブ
- 217 シリアルインタフェース
- 218 ビデオインタフェース
- 219 通信インタフェース
- 301 チャット開設用のメッセージ
- 302 チャット開設要求
- 303 開設設定
- 304 チャット開設応答
- 305, 308 チャット入室
- 306 チャット招待用のメッセージ
- 307 チャット招待
- 309 チャット返答
- 310 入室を促す画面
- 501 ユーザ名
- 502 ユーザID
- 511 コマンド欄
- 512 a, 512 b ユーザパスワード
- 521 メッセージ
- 600 チャット画面
- 601 チャットウィンドウ
- 602 チャットサブコマンドウィンドウ
- 603 参加メンバー表

- 6 0 4 ポップアップ画面
- 7 0 0 メッセージ作成画面
- 7 0 1, 8 0 1 タイトル
- 7 0 2, 8 0 2 テキストボックス

認定・付加情報

特許出願の番号	特願2001-057492
受付番号	50200595648
書類名	手続補正書
担当官	田口 春良 1617
作成日	平成14年 5月 1日

<認定情報・付加情報>

【提出日】	平成14年 4月24日
【補正をする者】	
【識別番号】	391049002
【住所又は居所】	東京都目黒区下目黒1丁目8番1号
【氏名又は名称】	株式会社スクウェア
【代理人】	申請人
【識別番号】	100103757
【住所又は居所】	東京都中央区八丁堀1-4-5 川村八重洲ビル 4階
【氏名又は名称】	秋田 修

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [391049002]

1. 変更年月日 1995年 9月25日
[変更理由] 住所変更
住 所 東京都目黒区下目黒1丁目8番1号
氏 名 株式会社スクウェア